ANO I - EDIÇÃO Nº 4 | JUNHO 2018

EXCLUSIVO PARA ASSINANTES DO ASILO

UM BATE PAPO COM ALEX MAMED

O MAIOR COLECIONADOR DE VIDEOGAMES DO BRASIL

A impressionante coleção de Alex conta com mais de 10.000 itens diferentes

E MAIS:

ZINE VÉIO: CONTEÚDO EXCLUSIVO PARA A COMUNIDADE RETROGAMER DO BRASIL

SOBRE COLECIONISMO & AMIZADES

A IMPORTÂNCIA DOS VIDEOGAMES EM MINHA VIDA

EXPEDIENTE

EDITOR E ARTE
Eidy Tasaka

REVISÃO
Rafael Belmonte

CONVIDADOS
Alex Mamed
Alexandre Bastos
[Retrogamers Vale do Paraíba]
Thiago Almeida [Zona E]

AGRADECIMENTOS
Carina Camargo
Herculles Cassiano
Juan Ale Marchiori
Miguelito Sanches

FALE CONOSCO
contato@jogoveio.com.br

APOIADORES DO JOGO VÉIO (APOIA.SE/JOGOVEIO)

Alan Ricardo de Oliveira
Alexandre Ferreira de Oliveira
Alexandre Rocha Lopes
Alison Antonio Batista
Amarildo Augusto Hipolito
Anderson Cruz
Anderson Da Rosa
Anderson Freitas Gomes
Antonio Marcos Mello
Antônio Junior
Ari Castilho
Artur 'Legios' Nascimento
Bruno Cass
Bruno Costa Castro
Carlos Megadriveano
Dionatan Colombo
Daniel Cetrin
Danilo Paulino
Darley da Silva Santos
Diego Eisfeld Leal
Eduardo Sônego
Emilio Amaral
Erickson Affonso Dambros
Fabio Aparecido Rodrigues
Fabricio Junio
Felipe Dias
Fernando Dellova
Flávio Assis, Antiquário Master
Francis Couto
Gabriel Cabral
Helder Ribeiro
Igor Antonio
Iohan Gonçalves
Jailson Borges Jr.
Jaison Rodrigo da Cruz
Jonnes Nascimento
José Yoshitake 'Zemo'
João Leonardo Pacifico
Juliana Tasaka
Julio Piccinini
Kleber Danielski
Lionel Novaes de Freitas
Lucas Pinheiro
Lucas Rodrigues
Marco Antônio Façanha
Marcelo Sforzim
Marcus Guglielmi
Maxwell Tavares
Mike Wevanne
Nando Bastos 'Pixhitt'
Rafael Eduardo Souza
Rafael Pintaudi
Rafael Ramalli
Raphael Fuchs
Reginaldo dos Santos
Rodrigo Bobrowski
Rodrigo Brian
Rodrigo Carvalho
Rodrigo Machado de Souza
Rodrigo Reche
Sergio Souza
Tamara Dolan
Tayná Tavares
Thiago de Moura 'Papo Nerd'
Vanei Heidemann
Vinícius José dos Santos
Tayná Tavares
Thiago de Moura Oliveira
Vanei Heidemann

Afinal, o que leva uma pessoa a viajar por mais de vinte horas a fio para participar de um encontro de retrogames?

Antes de responder a esta pergunta, eu gostaria de contar um pouquinho sobre como comecei a colecionar videogames e as amizades que fiz nesse percurso.

Sempre tive em minhas veias o sangue de um colecionador. Já aprendi muito sobre História com selos, depois me aventurei com os Super Heróis dos quadrinhos e até, pasmem, aprendi sobre Biologia colecionando insetos.

Um dia, lá pelo finalzinho da década de 1990, comecei a acumular jogos e quando me dei conta, já estava sendo taxado como um "colecionador de videogames", praticamente uma aberração ao olhar das pessoas que não entendiam aquele sentimento.

No começo, adquiria apenas consoles e jogos de que gostava por serem interessantes ou por terem feito parte da minha infância e juventude. Com o tempo, fui pesquisando e aprendendo mais sobre os consoles exóticos, os menos conhecidos e até mesmo aqueles sobre os quais se discutia se eram verdadeiros ou fruto da imaginação. Esse trabalho de pesquisa aumentou ainda mais a minha curiosidade de ver todos esses consoles e, claro, jogá-los.

Passados mais ou menos vinte anos desde que entrei de cabeça nesse universo, tenho hoje um acervo de praticamente 100 consoles, 1500 jogos originais e algumas raridades das quais me orgulho muito: um Hi-Saturn (versão do Saturn lançada pela Hitachi apenas no Japão) e um SpliceVision (clone brasileiro do Colecovision).

Mas não foram só os consoles que eu consegui nessas últimas décadas colecionando videogames. Felizmente, também adquiri uma coleção de bons amigos. Alguns deles, inclusive, graças aos videogames, e estão comigo há 20 anos ou mais. Algumas dessas amizades acabam se distanciando por conta da correria e do dia a dia, mas também não é incomum a reaproximação. Uma lufada de saudosismo e a lembrança das jogatinas do passado traz todo mundo de volta.

Com o passar do tempo e a chegada da internet, nasceram as comunidades e canais retrogamers, eu me tornei muito mais ativo e engajado com o colecionismo e comecei a pesquisar muito mais. Essa ansia por conhecimento me trouxe a oportunidade de dividir a experiência, além de aumentar ainda mais o meu círculo de amizades.

No comecinho dos anos 2000 eu ouvi falar de um grupo de colecionadores, apaixonados como eu, chamado **Canal 3**.

Busquei na internet e achei um site com fotos dos membros da equipe reunidos para jogar e compartilhar suas coleções. Inspirado por eles, comecei a realizar encontros com a galera aqui em casa.

Em 2014 o meu envolvimento com esse cenário tornou-se ainda maior. Consequentemente, os encontros começaram a atrair mais amigos e que vinham de locais cada vez mais afastados. Alguns desses chegados eram youtubers ou colecionadores de Sorocaba, São Paulo, São José dos Campos, Taubaté... e até mesmo de Conselheiro Lafaiete - MG, como é o caso do Luis Filipe. Ele veio para o encontro de 2017 e fez questão de voltar no encontro de 2018!

Aliás, teve um rapaz que veio de Jaraguá do Sul, em Santa Catarina, depois de encarar mais de 12 horas de ônibus até a minha cidade, Pindamonhangaba - SP. Com isso, volto a pergunta do começo do texto: Por que tudo isso? A resposta é bastante simples e já ficou clara a essa altura do campeonato: os amigos que vêm até os encontros que organizo têm total liberdade para jogar os jogos que possuo e desfrutar da coleção que acumulei ao longo desses anos. Eu sozinho jamais daria conta de jogar tudo o que tenho, então me parece meio sem sentido deixar que todo esse universo feito para divertir acabe parado na prateleira, apenas juntando poeira.

Quem viaja por mais de vinte horas para participar de um encontro também não vem só pelas raridades ou para exibir seus consoles. A resposta está na celebração das amizades! O calor humano, o abraço, o sorriso e a tiração de sarro depois de uma vitória em um jogo de luta. Ou mesmo o grito de comemoração depois de passarem todos juntos por uma fase muito difícil!

Nenhuma rede social ou jogatina online pode proporcionar sentimento próximo disso!

E é por esse motivo que não deixo de realizar todos os anos, com o apoio da minha família, o "Meu Encontro com os Amigos Retrogamers".

E você, já pensou em organizar o seu próprio encontro para reunir-se com os seus melhores amigos? ■

DE TOP GEAR A HORIZON CHASE TURBO:

A GRANDE CORRIDA DO NOVO MERCADO RETRÔ GAMER

Talvez uma das maiores diferenças entre o momento atual e o período mais nostálgico da cultura gamer seja a globalização cultural dos jogos. Hoje um game como God of War é lançado no Playstation 4 e em menos de 24 horas temos centenas de canais no YouTube e sites fazendo resenhas, análises e gameplays. Cada conteúdo com a sua porção opinativa, mas todos em essência falando as mesmas coisas.

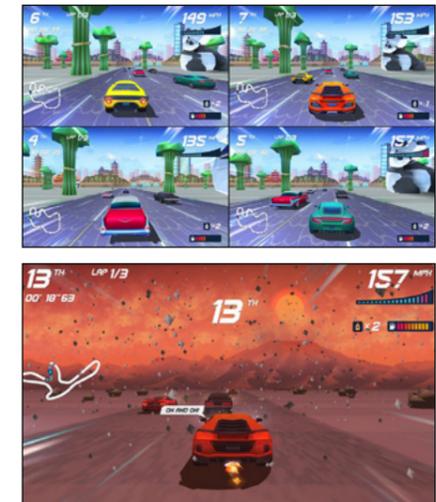
Isso não acontecia na geração 16 e até 32 bits quando certos jogos, franquias e personagens eram muito mais populares e aceitos em alguns lugares do que em outros. Um clássico exemplo disso é **Top Gear**, um jogo de corrida feito nos moldes de outro título, **Lotus Esprit Turbo Challenge**, que ficou extremamente popular no Brasil. O compositor Tommy Tallarico afirmou durante o concerto da Video Games Live 2010 que isso era bem curioso, visto que lá fora o jogo nunca foi tão relevante.

Mas por aqui Top Gear nunca foi esquecido. Até que em 2015 uma desenvolvedora nacional, a **Aquiris Game Studio** lançou uma espécie de "sucessor espiritual" do game. Foi assim que Horizon Chase chegou em plataformas mobile nos sistemas Android e iOS. Mas foi agora em 2018 que a versão para consoles e PC, Horizon Chase Turbo, finalmente foi lançada. E meus amigos, que jogo!

Desculpem toda essa ladainha até aqui. Provavelmente você já conhece essa história, mas ela precisa ser lembrada sempre que falarmos desse game. Existem diversos pontos interessantes sobre Horizon Chase e o primeiro é o baita orgulho de ver um jogo de uma desenvolvedora nacional aparecendo na PSN, Steam e sendo noticiado em diversos sites e portais do mundo todo. Imagino que para a galera da Aquiris seja uma conquista extasiante. Outro fator a se observar é como um jogo de corrida totalmente arcade e com gráficos mais simples perto de outros títulos, como Need For Speed e Forza, ainda possui tanta força entre o público.

Eu não havia experimentado a versão mobile, mas assim que ele saiu para PC eu não tive dúvidas em adquiri-lo. Mas admito que eu tinha duas preocupações bem sérias a princípio: a jogabilidade e a trilha sonora. Sobre a primeira, é incrível como um port mobile funciona tão bem adaptado em outras plataformas. Jogabilidade fina, precisa, algumas pistas requerem o máximo de reflexos do jogador.

E sobre a trilha sonora, que deleite maravilhoso! As músicas possuem a mesma pegada do clássico, com batidas eletrônicas e guitarras sintetizadas. Há inclusive uma versão remixada do tema original de Top Gear que é sensacional. Agora imaginem a minha surpresa e consequente felicidade ao saber que Barry Leitch, o compositor original da trilha de Top Gear, também fez parte da composição em Horizon Chase. Isso é fabuloso!

Enfim, acho que a mensagem aqui é que aquela velha máxima repetida pelos retrô gamers de que é possível fazer um remake nostálgico apenas adaptando um game clássico para a tecnologia atual é sim possível. Diversas franquias são reaproveitadas o tempo todo, mas nem sempre respeitando elementos clássicos. E nem digo que isso seja obrigatório, inovar também é necessário. Mas títulos como Horizon Chase e Sonic Mania provam a força do mercado retrô gamer. Vamos esperar que Megaman 11 repita essa mesma fórmula de sucesso, e então quem sabe falaremos dele por aqui também. ■

Horizon Chase Turbo resgata o espírito dos jogos de corrida dos anos 90. Curtiu? A versão de PlayStation 4, recém-lançada, está disponível por R$49,90

O Jogo Véio já entrevistou Barry Leitch, o compositor por trás das músicas de Horizon Chase Turbo, Lotus Turbo Challenge e Top Gear. Clique no link ao lado para acessar a Revista Jogo Véio Nº 3 e conferir o papo: bit.ly/revista3jv

ALEX MAMED

ENTREVISTAMOS O MAIOR COLECIONADOR DE VIDEOGAMES DO BRASIL

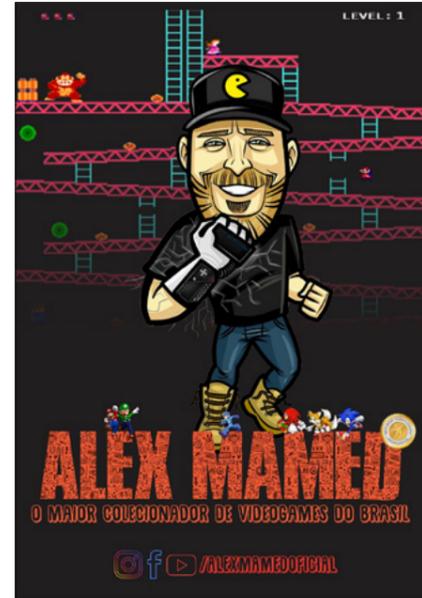
Quando imaginamos o projeto da nossa revista impressa, logo começamos a procurar por parceiros que quisessem nos apoiar. Lembro que na época pensei: "Por que não procurar o maior colecionador do Brasil? Certamente ele vai ter boas histórias pra compartilhar, fora o interesse mútuo pela história dos videogames". Não poderia ter dado mais certo: orgulhamo-nos bastante de tê-lo ao nosso lado, e é com muito prazer que o entrevistamos exclusivamente para o Fanzine Jogo Véio.

Confira abaixo como foi o nosso bate-papo.

Jogo Véio: Alex, como você começou a sua coleção e de onde vieram os primeiros itens?

Alex Mamed: Tudo começou por acaso. Eu encerrei as atividades da locadora que tinha em 1991 e me desfiz dos seis televisores que tinha. Na época, decidi trocar tudo por consoles e, meio que sem perceber, eu já tinha uma pequena coleção.
Com o passar dos anos, descobri que existiam muitos outros consoles, mas ainda não imaginava que esse universo era tão vasto. A partir daí, começou a minha busca e a grande paixão pelos games.

JV: Quais foram os itens mais complicados de adquirir e quais são os xodós da coleção (sem ser a PowerGlove, claro)?

AM: Ao longo desses 27 anos de colecionismo, diversos consoles eu tentei adquirir em leilões, através de amigos e até mesmo fuçando as revistas antigas.
Alguns deles foram simplesmente muito difíceis de encontrar, como o Adventure Vision, Esplice Vision e Roby Games (Atari branco).
Tenho um carinho especial por cada item da minha coleção. Porém, sempre tem aqueles que encantam mais, como a vara de pesca do Dreamcast, meu primeiro Master System e o boneco do Mario, que sempre levo comigo durante as viagens que faço.

JV: Qual é o tamanho do acervo atualmente e que cuidados você tem para manter todos os consoles preservados?

AM: Atualmente minha coleção conta com mais de 400 consoles, 5000 jogos e mais de 6000 acessórios.
Para preservar toda essa coleção, os itens são devidamente catalogados e grande maioria deles está guardada em suas embalagens originais. Tudo está organizado por setores e a manutenção é feita conforme a necessidade. Lembrando que os videogames, mesmo sem uso constante, necessitam de manutenção preventiva.

JV: Com todo esse arsenal de consoles, o que o maior colecionador de videogames do Brasil costuma jogar?

AM: Atualmente, tenho me divertido muito com os jogos desenvolvidos para VR, do PlayStation 4. Mas o que gosto de jogar mesmo são os jogos que necessitam de algum tipo de acessório, como o Sega Fish com a vara de pesca do Dreamcast e o Guitar Hero com sua guitarra épica do PlayStation 2.

JV: Que dicas você dá para a pessoa que quer começar uma coleção de consoles hoje em dia, com o mercado inflacionado e as oportunidades de garimpo cada vez mais escassas?

AM: Realmente virou uma moda colecionar videogames nos últimos anos. E como em qualquer outro ramo, acaba valendo a lei da oferta e procura. Quanto mais procurado o item, maior o preço que se pede nele. Por isso, a dica que eu dou é para que os novos colecionadores comecem definindo qual sistema vão colecionar, usando como critério o seu gosto pessoal.
Outra dica importante é sempre participar de eventos de compra, venda e troca. Feiras de antiguidades também são uma boa opção. O importante é ser persistente e não desistir!

Com a colaboração de Juan Ale Marchiori.

Com 400 consoles, 5000 jogos e 6000 acessórios, será que o Alex passa por aquele dilema comum de "Não tenho nada pra jogar"?

JABÁ DO VÉIO (SÓ CLICAR E CURTIR)

SEJA NOSSO APOIADOR E COLABORE COM OS NOSSOS PROJETOS: MAIS REVISTAS, PODCASTS, TEXTOS, VÍDEOS E MAIS!

APOIA.SE/JOGOVEIO

YOUTUBE: CANAL JOGO VÉIO

TOP 5 CONSOLES CURIOSOS

ESPECIAL JOGO VÉIO 2 ANOS

ANÁLISE: POWER RANGERS (SNES)

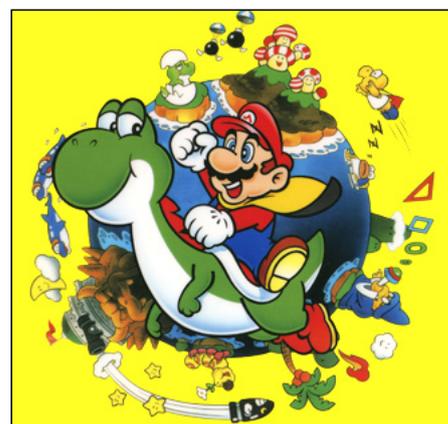
PODCASTS: JOGO VÉIO & TV DE TUBO

JOGO VÉIO #15: *MORTAL KOMBAT*

JOGO VÉIO #14: *FILHOS DO MARIO KART*

JOGO VÉIO #13: *SONIC THE HEDGEHOG*

TV DE TUBO #13: *ESTÃO DESTRUINDO A NOSSA INFÂNCIA*

TV DE TUBO #12: *PROPAGANDAS MARCANTES*

JOGO VÉIO#10: *SUPER MARIO WORLD*